la bony

Número 0
Año I
Abril 2015
Publicación gratuita

#0

www.labony.com
info@labony.com
La Bony

la bony

Año 1 - Número 0

Para comenzar en el cero como corresponde es pertinente decir que *La Bony* es una idea que, de una u otra manera, se empezó a gestar hace algunos años, cuando comenzó el proyecto Trillo Sustenthable, allá por el 2007, uno de nuestros objetivos fue profundizar y socializar la maravillosa obra de Oscar Bony. Claro está que *La Bony* refiere a nuestro artista **misionero** favorito **Oscar Bony.**

Nos motiva difundir la movida cultural y artística de Misiones, desde Misiones, y desde la gente que está haciendo "cosas", tanto en el ámbito independiente como académico de la cultura, de la fotografía, del diseño, la literatura, el teatro, en definitiva, del arte. Queremos comenzar a pensar y teorizar los hechos y actividades que llevan a cabo los artistas y gestores culturales que están aquí.

En los últimos años surgieron nuevos proyectos de autogestión, nuevos gestores culturales, nuevos artistas de todas las disciplinas que poseen un trabajo conceptualmente sólido, estéticamente fascinante... es necesario crear espacios para nuestros modos de hacer, nuestro modo de vernos, de ver Misiones, saber ¿qué opinan, qué piensan, qué hacen los artistas y gestores culturales de la región sobre la región, sobre lo que pasa o deja de pasar, sobre las fortalezas y debilidades del trabajo cultural?

El primer desafío es pensar y difundir las producciones locales, romper con la idea instaurada, si se quiere, de que *nadie es profeta en su tierra*. Debemos comenzar por nosotros mismos animando las actividades culturales, participando, trabajando colectivamente comunidad y artistas. Somos los hacedores de la cultura los que tenemos que comenzar a desmitificar los paradigmas del "*acá no pasa nada*", del "*acá no se teoriza*", porque es fundamental pensar el quehacer cultural de la región desde adentro. Nadie puede hablar mejor de un lugar que los que viven en ese lugar, porque si siempre nos callamos siempre parecerá que acá no pasa nada y que para ser *profeta* hay que ir a otra tierra.

Solo nos queda agradecer a los amigos... a los que escribieron, diseñaron, pensaron, a los que le dieron magia con las imágenes, a los que auspiciaron o apoyaron de algún modo u otro...

Pensar en *La Bony*, sin muchos preámbulos es un recordatorio de que en cualquier momento puede salir algo del monte.•

***La Bony* - Abril de 2015**

Esta obra está publicada bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 2.5 Argentina. Esta licencia permite copiar, compartir, distribuir, exhibir, modificar y crear a partir de la obra, de modo no comercial, bajo la condición de reconocer a los autores y mantener esta licencia para las obras derivadas.
Creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar

Staff
Edición general: Valeria Anzuate
Producción general: Héctor Borges
Redacción y edición: Josi Guaimas
Diseño: Rafael Prette, Rodrigo Rios Gimenez (Sémental)
Colaboraciones generales: Luca Da Cruz, Nicolas Gomez Portillo

La Bony es una idea y producción de Trillo Sustenthable
www.espaciotrillo.com
Con el apoyo de la Facultad de Arte y Diseño.
www.labony.com
info@labony.com
La Bony

Participan en este número
Textos: Valeria Darnet, Blanca Nieves Ojeda, Luca Da Cruz, Josi Guaimas
Ilustración: Rafael Prette

Fotografía de tapa
Idea y concepto: Valeria Anzuate
Producción: í n t e g r o
Fotografía y post-producción de imagen: Mauricio Holc
Dirección de arte: Luca Da Cruz
Modelo: Mylena Santander



Del 30 de abril al 27 de mayo

METApaisaje

Centro Cultural Universitario de la UNNE
Córdoba esq. 9 de Julio - Corrientes

METApaisaje

Muestra Institucional
Facultad de Arte y Diseño 2014

En la muestra anual de la FAyD se dan a conocer las producciones y procesos de trabajo que se llevan a cabo en las distintas cátedras de todas las carreras de la institución, también trabajos de egresados y docentes.
METApaisaje es una combinación tanto de palabras como de conceptos. Así resultan que ambas palabras funcionan tanto juntas como separadas y en varios sentidos, no solo en el uso metafórico si no también en el literal.
De las muchas posibilidades conceptuales de la palabra paisaje, se elige entender que: sin observador no existe paisaje, y es él quien selecciona una porción de realidad con la vista y con ello inicia la intervención humana.
META, no solamente en el sentido de trascendencia u objetivo, sino también en el uso vulgar de esta palabra que se da en esta zona, el meta como forma de visto bueno para que algo o alguien se introduzca a hacer algo, ej. Metele; o cuando alguien está haciendo algo compulsivamente o en cantidades, ej. "Están meta escultura" (refiriéndose a alguien que está esculpiendo).
Por otra parte el uso de una de las palabras con más trayectoria en la historia del arte: PAISAJE. Dando así lugar al juego de palabras *METApaisaje*, en sus dos posibilidades,
el paisaje que trasciende o haciendo paisajes compulsivamente.

Museo | FAyD
Martes a Domingos

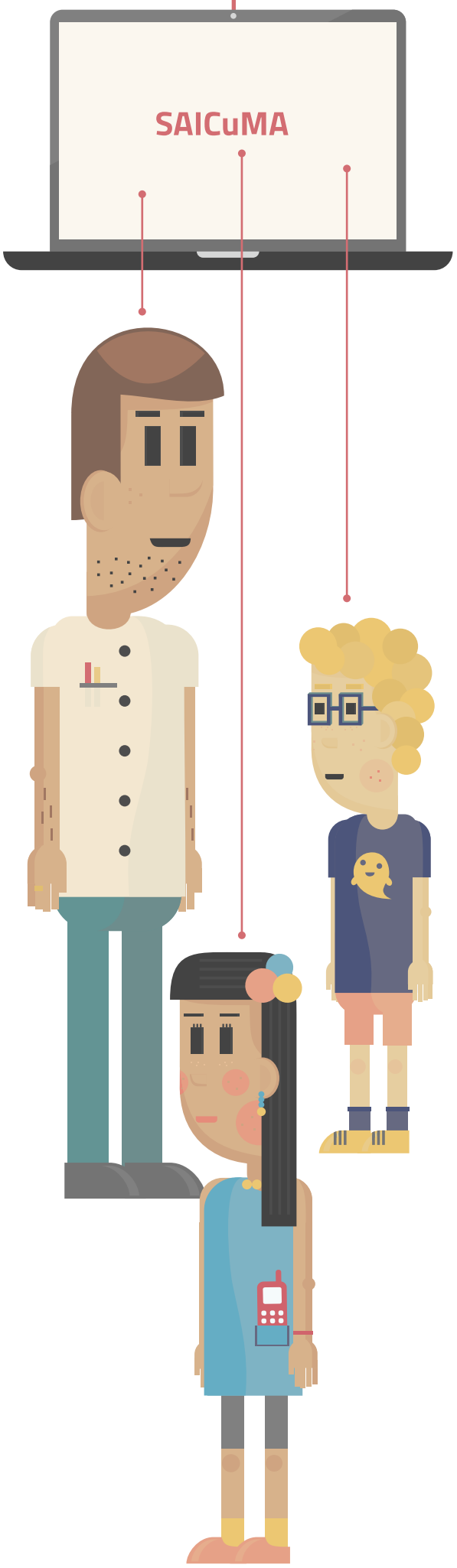
Facultad de arte y diseño
www.fayd.unam.edu.ar

30 ANIVERSARIO
Carhué 832 Oberá - Misiones - Argentina
Teléfono 03755 401150



Información gratis
y a un click de distancia

Análisis sobre la necesidad de una plataforma y red de fomento para los trabajadores de la cultura en Misiones. *Por Valeria Darnet*



En el mundo globalizado en el que vivimos hoy, las barreras físicas de comunicación han desaparecido, gracias a la implementación de las nuevas tecnologías. De hecho, sabemos que los jóvenes actuales han crecido en una era digital, y se comunican entre sí vía Facebook, Twitter, Skype, blogs, etcétera, como miembros de una comunidad diferente a la geográfica. ¿Quién podría negar el hecho de que un adolescente de 14 años maneja, mejor y más rápido, todos los lenguajes tecnológicos que nosotros mismos, hijos de la generación de la TV, aún hoy estamos intentando comprender? Sus procesos de comunicación han sido distintos desde que aprendieron a hablar; pues la mayoría de ellos están dados actualmente en un espacio virtual, el ciberespacio.

Pero, ¿qué sucede cuando, a pesar del acceso inmediato y no restringido a la Red que poseemos –al menos en nuestro país–, ciertos espacios institucionales –que funcionan de éste lado de la pantalla– no se comunican con la comunidad o ni entre sí siquiera? Para ser más específicos a nuestro campo, ¿qué pasa cuando uno quiere acceder a una institución cultural en Misiones y no sólo no funciona su blog, Facebook o correo electrónico, o la página Web está desactualizada sino que los teléfonos mismos no son los que figuran en pantalla? ¿Cómo nos comunicamos?

¿A quiénes o a dónde nos dirigimos si necesitamos hablar con la persona encargada del área de cultura de un municipio en particular? ¿Qué hacemos los futuros y los ya egresados en carreras de Arte y Diseño para acceder a la información necesaria para poder gestionar un puesto laboral en nuestra tierra sin tener que emigrar al "centro" para subsistir de nuestra profesión –la que elegimos con convicción-? Interrogantes como éstos fueron exactamente los que surgieron hace ya casi 4 años, y por suerte –para muchos- dispararon una chispa inquisidora, que aún persiste.

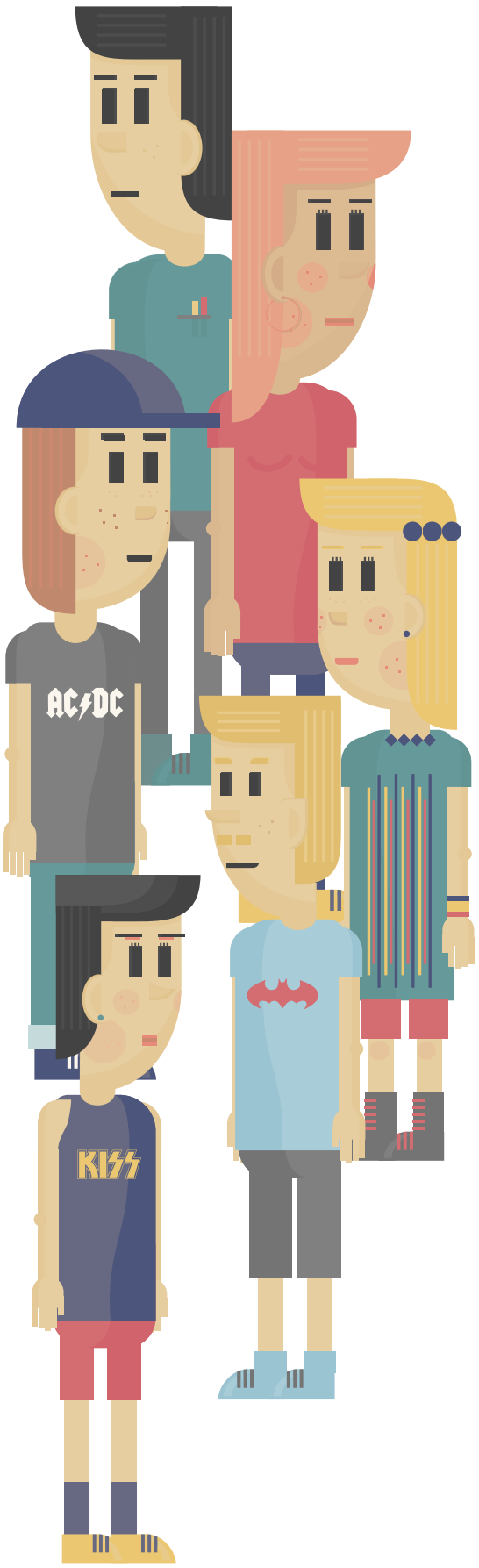
¿Idoneidad? Relegada.

Si tomamos a la cultura como un estado desarrollado de la mente, el cual alcanzamos a través de diferentes procesos para generar determinados productos o bienes que ponemos en circulación y con los cuales nos relacionamos los hombres por medio de relaciones de poder, debemos saber cómo difundir los mismos. En el campo cultural, esos canales que nos permiten hacer circular el poder, o sea el capital cultural acumulado, son las instituciones.

Podemos decir que Misiones cuenta con una gran variedad de capital, sobre todo de capital cultural institucionalizado. Esta clase de capital implica que el conocimiento aprehendido por una persona está legitimado a través de un título académico, lo que lo hace apto para desenvolverse en tareas específicas. Por un lado, se supone que el autodidacta de un campo, deberá siempre demostrar la posesión de su capital incorporado. En cambio, el poseedor de un título académico, ya está legalmente autorizado de poseerlo pues, a través de esa institucionalización, a nivel social ha adquirido reconocimiento. A diferencia del simple capital incorporado, que indisolublemente acompaña a su dueño y no puede venderse, comprarse o intercambiarse en el mercado, el institucionalizado si posee la posibilidad de ser canjeado en el mercado laboral. El capital no es más que trabajo acumulado, ya sea materialmente o incorporado. Y no sólo produce beneficios, sino que también puede reproducirse y acrecentarse, a través de las políticas que implementen sus agentes institucionales.

La vía de legitimación –a pesar de la cantidad de formaciones alternativas existentes-, continúa siendo hoy en Misiones, luego de siglo y medio, las instituciones oficiales, o sea, aquellos organismos que desempeñan una función de interés público: casas de la Cultura, centros culturales y museos de arte. Los cuales, a su vez, cuentan con escasos recursos, y en particular, escasos recursos humanos capacitados para el puesto. Gran parte del desarrollo de las carreras dentro del campo artístico y cultural, dependerán en gran medida de la gestión de sus agentes institucionales. Pero, si nuestros agentes, que son quienes gestionan el capital existente, no lo reproducen, ni los traducen, o bien ni siquiera intentan incorporar a los recién llegados al campo, ya sea por razones presupuestarias, políticas o demás, no podemos dejar de preguntarnos si realmente son ellos los indicados para administrar nuestros bienes culturales y artísticos.

SAICuMA
Valeria Darnet



Cuando las instituciones oficiales dejan de producir intercambios y acciones que jerarquicen el estatus del arte en la sociedad, por ejemplo, movilizan a los artistas a que autogestionen su discurso a través de la implementación de las formaciones alternativas. El reconocido teórico *Ticio Escobar* –ex Ministro de Cultura de Paraguay-sostiene que el problema básico, en el campo cultural, es la ausencia de políticas, o sea, de propuestas y programas que deberían surgir de los operadores de la cultura, o de cada campo específico. Pero, para ello, es imperioso un proceso de cambio, un efecto de campo, que implique ciertas exigencias. Por un lado, debemos integrar el campo cultural al social y no considerarlos aisladamente, ya que uno existe gracias al otro, y viceversa. Hay que buscar la manera de insertar a los agentes culturales dentro del campo social para que ellos puedan representarlo y mostrarlo. Por otro lado, y este es un punto que creemos hace falta dejar bien en claro, la especialización de los operadores. "Lo cultural, según queda dicho, es una dimensión específica de la sociedad que, aunque la surque toda, no la ocupa entera. Trabajar en ese nivel, que tiene un orden propio y reglas particulares, requiere de condiciones determinadas de especialización, capacitación e idoneidad". Traducido esto al hipotético campo específico del arte en Misiones, lamentablemente la mayoría de los cargos, aunque no así todos ellos, vale aclarar, están cubiertos por personal que no es idóneo en la materia; lo que genera un retraso de ese efecto de campo necesario para su consolidación como tal. Y en cuanto a los organismos de difusión, a través de nuestras entrevistas personales, observamos que directamente no hay personal capacitado, es decir, que posean el capital institucionalizado o mínimamente incorporado, y que puedan determinar estrategias base para la constitución de la estructura de un campo artístico o de uno cultural. Aquí entra en juego lo que se denomina reconocimiento de la especificidad, la cual demanda que los organismos que trabajan directa o indirectamente en la producción y transmisión de valores culturales deben estar profesionalizados para hacerlo.
En consecuencia a estos criterios, deberíamos reconocer necesaria la participación de los diferentes sectores en el hacer colectivo, ya que "si no existe una sola opción cultural legítima, entonces es indispensable la creación de una escena en donde puedan ejercerse las diferentes alternativas desde la gestión de sus propios agentes. Y es fundamental la creación de condiciones que no sólo fomenten la divulgación y el consumo por parte de sectores cada vez mayores sino que, sobre todo, favorezcan la misma producción simbólica de estos sectores y promuevan la descentralización de la administración cultural."

¿Por qué el SAICuMA?

Uno de los problemas más importantes en el desarrollo de las políticas culturales está dado por la dificultad de establecer diálogos entre los diferentes actores y agentes que trabajan en el área y la falta de la implementación de nuevos canales comunicacionales. Con miras a subsanar este dilema de comunicación y circulación de la información que presenta nuestra provincia en materia de datos fehacientes a la hora de contactar con las instituciones y la ausencia de políticas de los actores que se desenvuelven en los campos culturales y artísticos de Misiones, luego de más de 3 años de investigación previa, se ha diseñado el Sistema de Autogestión de Información Cultural de Misiones Argentina, bajo las siglas *SAICuMA*.
El *SAICuMA* es una estructura diseñada y pensada para que los usuarios encuentren en ella toda la información pertinente a las Instituciones Culturales de la provincia de Misiones –las que sí accedieron a darnos información sobre ellas–, y que funciona bajo una licencia CreativeCommons, Atribución No Comercial, Sin Obra Derivada (by-nc-nd), lo que significa que no se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas, pero a la que todos pueden acceder sin costo alguno; para saber cómo y a quién contactar efectivamente. Y, asimismo, funciona para que los mismos usuarios carguen sus datos como profesionales egresados y a futuro de serlos, ofreciendo sus servicios y dándole la oportunidad a las mismas Instituciones de utilizar el capital acumulado ya existente en nuestra región; y además, para que los organismos aún no registrados, se incorporen al sistema.
La interconexión de sus agentes en la Red acarreará el hecho de que aparezcan nuevos conocimientos, surjan criterios de evaluación antes no pensados para orientar las políticas que se adoptarán, se descubran nuevos actores en los campos pertinentes, se acreciente la producción y la circulación comience de manera efectiva. Cuestiones que debería tener siempre en cuenta cualquier política.
A través de esta red de fomento, apuntamos a la creación de un dispositivo mediante el cual podamos participar todos activamente en las políticas comunicacionales provinciales. Lo que, creemos, traerá aparejado la implementación efectiva de políticas culturales. Actividad que, sin duda, está haciendo falta en nuestra zona.
Una vez que se entienda que el dinero destinado a Cultura no es un gasto, sino una inversión; que sus agentes deben estar capacitados tanto en política como en arte, diseño y cultura - puntualmente hablando- ;que la comunidad tiene el derecho de apreciar los bienes culturales y de comprender sus significados porque hay alguien allí velando para que eso suceda; una vez que se entienda que la cultura debe dejar de ser el anexo del anexo del anexo de la política y un detalle decorativo de gobierno; tal vez allí podamos consolidar nuestros campos como se lo merecen; y tal vez allí, nuestros profesionales no deban emigrar a otras ciudades en busca de un puesto laboral que les permita realizarse con la actividad que cada uno ha elegido para ello: artistas, diseñadores, periodistas, gestores. Será cuestión de percibir que el mundo virtual puede transformarse en el real de muchos jóvenes, y que para ello solo estamos a un click de distancia. •

Valeria Darnet
Licenciada en Artes Plásticas. Docente en la Fac. de Arte y Diseño
Crítica del espacio alternativo de arte *Sala Tomillo*, en Oberá.
Directora del Boletín de Reseñas Críticas *En La Mira*.



Una breve reflexión sobre la identidad misionera en las prácticas del diseño

Por Blanca Nieves Ojeda



Que sea bien misionero por favor

Blanca Nieves Ojeda

Aproximadamente cada 6 meses, durante más de 10 años en épocas de recesos me enfrento al mismo dilema, debo llevar "*algo misionero*" para familiares y amigos chaqueños a los cuales voy a visitar. Los primeros años no me demandaron demasiada creatividad: frascos con tierra colorada, con agua (de las cataratas por supuesto), artesanías varias; luego esta tarea se fue complejizando cada vez más.

Al iniciar la carrera de Diseño Gráfico la inquietud por la estética misionera se fue relacionando con la práctica profesional y disciplinar específica del diseño, y la manera en la que concebía el concepto de identidad, se fue transformando desde recurrir a elementos integradores -de carácter simbólico propio de artificios políticos y territoriales ya establecidos- que pudieran tener la capacidad de unir y representar a la mayoría para poder construirla y definirla, hasta una posición en la cual el planteamiento es reflexionar sobre lo anterior desde una mirada opuesta. Si bien el tema de la identidad no es nuevo, creo que es necesario seguir reflexionando acerca de un proceso que está en construcción permanente, como tarea



personal, con el propósito de fortalecer el capital teórico del diseño en Misiones.

Con sus generalidades y particularidades, "*la identidad local*" se ha transformado en una frase repetida que se usa especialmente en dos situaciones: una interna (implícita generalmente) y otra externa (vinculada al sector turístico e imaginarios universales de exportación).

La situación de la práctica profesional sufre transformaciones constantes, por lo tanto exige mayor compromiso de nuestra parte.

Cotidianamente, los diseñadores nos enfrentamos a situaciones en las cuales en el caso de la mirada interna (productos y servicios no ligados al turismo), las construcciones son personales, y las lógicas con las que los individuos comprenden los eventos que perciben y guían las acciones de su propia conducta, son *su sentido*. En el caso de la mirada externa, las construcciones son comunitarias y con estereotipos representacionales pensados a nivel consciente.

Creo que quizás por mucho tiempo se sobrevaloró *lo que une a todos los misioneros* y se subestimó a aquellos *factores de desintegración*. Frente a esta dicotomía ¿no hay acaso una medianera?, las zonas de intersección y las porosidades (lo que es y no es), son para mí, el punto de partida para generar espacios de equilibrio y diálogos potenciales de identidad local.

En paralelo a esta temática la situación de la práctica profesional en la actualidad –así como la identidad– sufre transformaciones constantes, por lo tanto exige mayor compromiso de nuestra parte. La academia no es suficiente, es una base y estoy convencida que hace falta fortalecer la modalidad de trabajo grupal e interdisciplinario. Un diseñador no puede trabajar solo y estar a la altura de las circunstancias, al igual que la propia disciplina que se vincula con distintas áreas del conocimiento, debe aprender a trabajar de manera conjunta. "Pero este accionar interdisciplinario va más allá de una gestión coordinadora de factores técnicos y socioculturales, configurando una disciplina autónoma en el sistema de decisiones sociotécnicas sobre los objetos y los espacios del universo artificial, con el fin de otorgarles la significación requerida para su socialización. *Peter Eisenman* lo expresa en pocas palabras: "*El objeto se hace accesible sólo si posee algún mensaje acerca de sí mismo*". (Leiro, 2006, p.38,39).

Así que cada vez que nos pidan algo que sea *bien misionero*: ¡hay trabajo que *pensar* colegas! •

Blanca Nieves Ojeda
Diseñadora Gráfica, Aux. Docente en la Fac. de Arte y Diseño.
Investigadora y Emprendedora.





¿Es posible separar al arte de la sociedad que lo cultiva?

Un Relato para repensar el rol social del arte

Por Luca Da Cruz



¿Es posible separar al arte de la sociedad que lo cultiva?
Por *Luca Da Cruz*







Nuestra cosmovisión, nuestra realidad, está hecha de signos y nosotros estamos hechos de signos. El arte es esa herramienta que calma la urgente sed de significar(nos).
Veo en *La Bony* un proyecto que trae al frente el rol social del arte.
Así como el niño crea realidades jugando y manipulando juguetes, así *La Bony* se vale del arte para explorar todas esas percepciones de una misma realidad.
Veo también, un proyecto que nos impulsa a ver el arte como práctica social necesaria para la constitución de lo que somos.
Para mí, es una tarea plantear la idea del arte más allá de la ornamentación: que sea premisa que el contacto con alguna de las formas artísticas ya implique el establecimiento de un diálogo y que nos sintamos apelados por eso que genera el vínculo del encuentro. El momento de comunión que se crea entre los artistas y sus receptores es una oportunidad provechosa para habilitar procesos de construcción de identidades. Ya sea por oposición o afinidad, esto lleva a uno a constituirse a sí mismo, a reconocerse o desconocerse en la obra artística. Encontrarse frente a frente con el acto artístico es mirarse en un espejo y verse o no en el reflejo, mirarse hacia adentro o mirar adentro de otros.
Creo que *La Bony* es una oportunidad para poner a los artistas e interlocutores del arte frente a ese espejo y burlar la tiranía de las distancias que aún son grandes en tiempos de mediatización masiva y donde el contacto efectivo se tiñe de virtualidad.

Encontrarse frente a frente con el acto artístico es mirarse hacia adentro o mirar adentro de otros.

Es necesario documentar lo que se está gestando para que quienes lo gestan y sus interlocutores se (re)conozcan entre sí, viendo en los otros su propio reflejo o la diferencia que los enriquece. Está en nuestras manos poder acercar los puntos de la red invisible que conforman los núcleos generadores de arte de la región (ya sea en el ámbito independiente como en el académico o institucional), para luego poder visualizar y movilizar esos espacios de diálogo real que el arte funda cuando es desacralizado.
El artista que se muestra desafiante ante todo es el que despabila y es aquel profeta al que esta revista expone; el que se atreve a tejer y destejer las vestiduras de signos que recubren los cuerpos y a cuestionar nuestras percepciones del tiempo y el espacio. Sus acciones y sus efectos desde el arte sacuden la realidad, no la dan por sentado, generando una diferencia en el entorno social derivado de su accionar.
Creo en el proyecto de *La Bony* porque pretende dar a conocer los productos de estos procesos y las actividades que llevan a cabo los artistas y gestores culturales, además de cómo lo hacen, mostrando su sensibilidad, motivaciones y su relación con su entorno artístico y cultural.
Aquí, la mano del artista y de los gestores culturales es esa piedra que modifica el curso del agua que fluye, derivando caminos, bifurcando corrientes, multiplicando vertientes. Son los

¿Es posible separar al arte de la sociedad que lo cultiva?
Por Luca Da Cruz

artistas los que quiebran,
destrozan e irrumpen en su realidad social.
El lenguaje es pensamiento y los lenguajes configuran al mundo.
La Bony pretende ser la vía para que tengan su espacio las historias de los artistas y gestores culturales involucrados en la región, sean conocidas sus obras y demostrar que la actividad artística y cultural está en constante gestación.
Es preciso para ello poder compartir lo que piensan, lo que opinan y lo que analizan de sus propias prácticas en la región (considerando, asimismo, sus fortalezas y debilidades).
Estarán aquí aquellos que se niegan a que su música sea de fondo, aquellos de cuyos cuerpos hacen brotar signos, aquellos cuyas artes desbordan el límite físico de su constitución física exudando la información que los trasciende, aquellos cuyas palabras se resisten a quedarse en el papel y se trasfieren a la piel tatuándose en otros, aquellos que se crean nuevos lenguajes al sentir que los demás no los dejan respirar y en la urgencia de decir algo se generan el propio, aquellos que reconocen su finitud y embriagándose ante la infinitud de posibilidades de expresión se avocan a hacer del arte su vida.
Los testimonios de artistas, creativos y gestores culturales construyen un solo relato sobre la actualidad artística y cultural de la región.
Un relato dinámico, entretenido, aunque claro y crítico.
Un relato sobre una realidad cultural esbozado desde varios puntos de vista. Poniendo en cuestión diferencias que me parecen fundamentales.
Por estas razones, creo y apoyo al proyecto de *La Bony*. •

Luca Da Cruz
Director de arte cinematográfico
Director creativo en *íntegro*









Producción Fotográfica
Idea y concepto: Valeria Anzuate
Producción: íntegro
Fotografía y post-producción de imagen: Mauricio Holc
Dirección de Arte: Luca Da Cruz
Modelos: Mylena Santander, Marcos Dos Santos


El lenguaje es pensamiento
y los lenguajes configuran al mundo.

Los cronopios cobran vida

Entrevista a Juan Pablo Bouza, realizador de la película animada "*Historias de Cronopios y de Famas*", basada en el libro de Julio Cortázar. *Por Josi Guaimas*



Allá por el 2009 en un evento de animación en Córdoba, tuve la suerte de presenciar la conferencia de un chico muy talentoso que compartía sus técnicas con el público, entre los oyentes nos preguntábamos *"¡¿De qué c$%# está hablando?!"*, a pesar de no entender mucho parecía muy interesante. Años más tarde vemos y disfrutamos los resultados de su trabajo.
Juan Pablo Bouza es un joven músico, animador 3D y cineasta que se destaca por utilizar software libre de forma exclusiva hace ya varios años. Su herramienta principal es *Blender* y tiene algunos proyectos que comparte de forma pública, como el sistema de *rigging BlenRig* (un novedoso sistema de huesos que sirve para animar personajes). Entre muchos de sus trabajos destacamos la realización de la película basada en el libro de Cortázar *"Historias de Cronopios y de Famas"* donde fue el encargado de dar vida a obras de *Carlos Alonso, Daniel Santoro, Ana Tarsia, Crist (Cristobal Reinoso), Luciana Sáez, Felipe Noé, Magdalena Pagano, Antonio Segui, Patricio Bonta y Ricardo Espósito.*

Contános ¿Cómo fueron tus comienzos? ¿Cómo vinculaste el cine, las artes y las tecnologías?

JP: Desde muy chico me gustó dibujar y siempre me atrajo la animación. Tuve la suerte de que mi padre se dedicara a ser analista de sistemas, por lo que siempre tuve una computadora en casa. Por otro lado, mi madre siempre me incentivó a que cultivara mi veta de dibujante, a veces hasta de forma excesiva, aunque mucha atención yo no le prestaba (jaja). En los 90's, cuando apenas tenía 9 o 10 años empecé a tratar de animar cosas con algunos programas que tenía en la *Commodore Amiga* 500, como el *Deluxe Paint*. Nunca llegué muy lejos, pero no por eso perdí la esperanza. Para la misma época, también empecé a hacer algunos cortos animados de pocos segundos, con dibujos sobre papel filmados cuadro a cuadro con una cámara *High* 8. Años más tarde, entre los 11 y los 12, empecé a hacer cortos de varios minutos con la técnica del *Stop Motion*, también con esa misma cámara *High* 8. Haciendo esos cortos fue que realmente me di cuenta de que me gustaba la animación. En cierta forma, y creo que a muchos animadores nos pasa lo mismo, la animación es una suerte de extrapolación o maduración de nuestro más preciado pasatiempo de la infancia, o sea, jugar con los muñequitos. Siempre me esmeré por hacer que los movimientos de mis muñecos fueran lo más detallados posible, a la vez, siempre me apasionaron los muñecos que hacían uso de muchas articulaciones, razón por la cual creo que una de las cosas que hago con más facilidad y esmero es el *rigging* y el *skinning*. Para los que no entiendan, *rigging y skinning* es todo el procedimiento necesario para que un personaje 3D pueda ser animado.
Bueno, así fue que cuando tenía 13 años llegó mi primera PC a casa, y ahí comencé a aprender 3D, a prueba y error. Cuando terminé el colegio secundario me decidí a entrar en la carrera de Diseño de Imagen y sonido, casi por descarte. Nunca me había interesado el cine, y de hecho, no soy cinéfilo para nada, pero en la carrera aprendí muchas cosas que después pude llevar a la práctica. Puede que suene contradictorio, pero estudié una carrera de cine sin que me gustara ver cine, y al mismo tiempo, tal vez se pueda decir que con mis cosas hago arte, pero tengo un problema con la palabra *"arte"*. Finalmente, después de varios años de hacer cortos y seguir profundizando en el 3D, me encontré en una especie de meseta. Me empecé a cuestionar el uso de software sin licencia legal y de alguna manera eso empezó a generar preocupación en cuánto a qué pasaría si mostraba mis trabajos de forma profesional. Técnicamente no me sentía cómodo con las herramientas que usaba. Fue entonces que un compañero de la oficina me abrió los ojos al software libre. Mi amigo *Matías Gutierrez Reto* es un fanático del software libre y logró contagiarme ese sentimiento. Así fue como descubrí el *Blender*, y gracias a su comunidad, en solo 3 meses aprendí todo lo que necesitaba para hacer mi primera animación de un personaje complejo, *"El Baile del Enano Pudoroso"*. Casi sin quererlo, gané el *Suzanne Awards* 2007 en Holanda con ese trabajo y después todo siguió su rumbo hacia cosas más grandes.

¿Cuáles son tus influencias y gustos artísticos?.

JP: Bueno, mi primera influencia creo que fue *La Guerra de las Galaxias*, junto con las películas de *Ray Harryhausen*. Luego de eso creo que vinieron los dibujos animados japoneses. La forma en la que se desarrollan las historias de los animes y la filosofía que hay detrás de esas historias es lo que más me gusta. Por eso es que tal vez a medida que fui creciendo, dejé de comulgar mucho con la doctrina *hollywoodense*, y si bien persigo esa calidad *"industrial"* en los trabajos que hago, a nivel de desarrollo de historia prefiero hacer cosas diferentes, siempre tratando de rescatar algún que otro aspecto autóctono.
Con la música me ocurre algo parecido, me gusta la música *progresiva*, el *hard rock* y el *heavy metal*, pero en las cosas que hago siempre trato de imprimir algo local. Obviamente nunca escribiría canciones en inglés.

En internet se puede encontrar mucho material de tus trabajos disponible bajos licencias libres, ¿porqué esa decisión?

JP: Bueno, la razón por la cual siempre trato de publicar mis trabajos con licencias libres es

Los cronopios cobran vida

Por Josi Guaimas

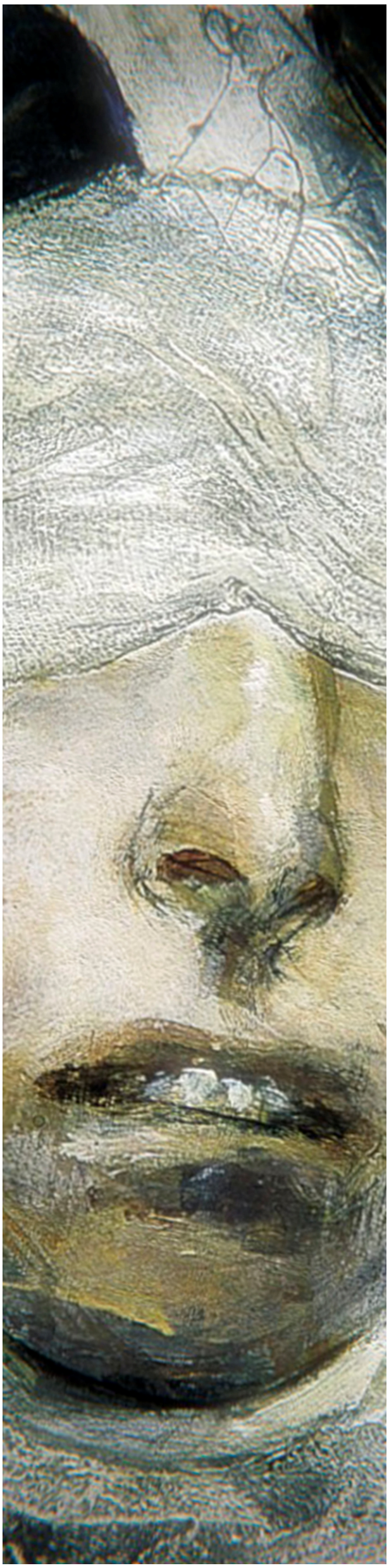
porque no dejo de sentirme en deuda con todo lo que la comunidad libre me brindó, con todo lo que aprendí en sus foros y manuales online, además de todo el soporte que en general brindan los programadores. Creo que el conocimiento no sirve de nada si no se comparte. Eso no quiere decir que uno no pueda ganar dinero con ese conocimiento, si lo que uno comparte está bueno y es valorado por otros, la veta económica llegará de una u otra forma. Por ejemplo, la realidad es que nunca gané un centavo con la publicación de mi sistema *BlenRig*, pero gracias a que es libre, la gente tomó conocimiento de lo que hago y desde que lo publiqué hace 7 años me han salido un montón de trabajos basados en ese conocimiento que compartí. Así apliqué el *BlenRig* en publicidades y cortometrajes que me permitieron ganar dinero.

¿Cómo te vinculaste con Historias de Cronopios y de Famas? ¿Qué sensaciones tuviste al afrontar un proyecto tan grande?

JP: Hace varios años conocí a *Julio Ludueña*, el director y productor de cronopios. Casualmente, él venía trabajando junto al dibujante *Patricio Bonta* en este proyecto, que por ese entonces era solo un cortometraje. Julio no tenía a nadie quien llevara a cabo la animación, y gracias a un contacto común nos conocimos y empezamos a trabajar. Así fue que en un par de meses realicé ese primer cortometraje yo solo, bajo la dirección de Julio. Creo que eso fue en el año 2005, el corto era "*Inconvenientes en los servicios públicos*". Por suerte, tuve la intuición de que en un futuro el proyecto podría crecer, y realicé la animación en HD, razón por la cual fue posible integrar ese corto primigenio en la película final. En 2011 el INCAA le otorgó a Julio un crédito para realizar el largometraje y ahí arrancó la producción. En un primer momento estaba un poco nervioso ya que no sabía si el *Blender* iba a poder hacer frente a una producción basada casi exclusivamente en *motion graphics*. Hasta ese entonces mi experiencia con *Blender* había sido exclusivamente para 3D. Fue ahí que empecé a hablar con mi amigo *Guillermo Espertino*, de Santa Fé, quién tenía una vasta experiencia en la realización de *motion graphics* con *Blender*. Junto con él fuimos armando el *pipeline* que íbamos a utilizar. Dentro de la planificación, estuvo la contratación de *Daniel Salazar* de Costa Rica, quién programó para nosotros el software "*Gimp image to scene*". Sumando a esto, también recibí el apoyo personal de *Ton Roosendaal*, el creador de *Blender*, quien programó de un día para el otro, a partir de un pedido informal mío, la función de poder ver en el visor 3D una secuencia de texturas animadas en tiempo real. Dados todos estos factores, es evidente que la producción se arrancó con un gran apoyo y mucha confianza en nuestro *pipeline* de software libre.

¿Cómo se conformó el grupo? ¿Cuáles fueron las vías de contacto o los conocidos que se fueron sumando? ¿Qué hace cada uno?

JP: La producción tuvo dos etapas, o tres, si contamos que el primer corto lo había hecho yo en 2005. En la etapa de largometraje, arrancamos con un equipo muy reducido, compuesto por mí, *Guillermo Espertino*, *David Teres* y *Alvaro Vidal*. Junto con ellos hicimos el primero de los cortos, "*Las líneas de la mano*", con dibujos de *Ricardo Espósito*. Esa fue nuestra prueba piloto, y luego de concluir el corto, vimos que era necesario sumar algunas personas más, como para poder hacer por lo menos dos cortos a la vez. Fue así que invité a los muchachos de lo que en ese momento era *Licuadora Studio*, *Claudio Andaur*, *Iván Hoffman* y *Manuel Pérez*. Luego también se sumaron *Pablo Lizardo* y *Darío Tacco*. Básicamente mi plan fue que todos trabajáramos como "*Hombre Orquesta*". Yo sabía que cada uno de los integrantes del equipo era capaz de realizar todas las tareas necesarias, lo que hicimos fue asignar una o dos personas por corto. También se sumaron mis hermanas, *María Florencia* y *Verónica*, quienes participaron en el área de tratamiento de imágenes y texturas. El grupo de trabajo se conformó desde un principio a través de contactos online, todos nos conocíamos de los foros o los chats de *Blender* principalmente.



Creo que el conocimiento no sirve de nada si no se comparte.

¿Cómo se dieron los cruzamientos entre arte y tecnología? ¿Cómo es trabajar con artistas plásticos con animación?

JP: Con respecto a este tema, vale mencionar que hubo dos maneras de trabajo distintas, ya que hubo pintores que realizaron obras originales para la película y otros que nos cedieron el permiso para utilizar sus obras consagradas. En ambos casos, el primer paso en el proceso era la presentación del guión al pintor por parte de Julio, que también fue el guionista de la película. Una vez que los pintores estaban conformes con el cuento a tratar, pasábamos a la siguiente etapa creativa. En el caso de los artistas que realizaron dibujos originales para el film, el proceso consistió en reunirnos Julio y yo junto con cada uno de ellos, para intercambiar ideas y guiarlos hacia la creación de un primer "*storyboard*" (guión visual). La mayoría de estos artistas no tenían una noción cinematográfica desarrollada y tampoco tenían por qué tenerla. Por lo tanto, nuestro trabajo se focalizó en brindarles las herramientas para que pudieran concebir sus obras de forma compatible con un relato cinematográfico. Una vez que teníamos el *storyboard*, mi trabajo fue tratar de ayudar a los artistas a realizar sus dibujos de forma tal que fueran lo más compatible posible con la estética de animación que habíamos elegido para cada uno de ellos. Los artistas que realizaron obras originales para la película fueron *Ricardo Espósito*, *Magdalena Pagano*, *Luciana Sáez*, *Patricio Bonta*, *Ana Tarsia y Crist*. En el caso de los pintores que nos concedieron el permiso para utilizar sus obras, lo que hicimos con Julio fue saltearnos el paso del *storyboard*, y directamente encarábamos la fase del *animatic*. Los pintores que nos cedieron permiso para usar sus obras preexistentes fueron *Carlos Alonso*, *Daniel Santoro y Antonio Seguí*. Una vez que teníamos terminado el *animatic* con el primer boceto de banda sonora, éste era mostrado a los pintores y si teníamos su aprobación, pasábamos a la producción del

Los cronopios cobran vida
Por Josi Guaimas



cortometraje propiamente dicho. Afortunadamente, los artistas plásticos siempre fueron muy abiertos y nos permitieron a nosotros, los artistas digitales, crear nuevos mundos a partir de sus obras. Al tratarse de diez pintores distintos, en la película podemos encontrar una gran variedad de técnicas plásticas. A partir del análisis de cada técnica, determinamos la estética de animación más apropiada para cada una de ellas. Es por eso que en la película tenemos cortos exclusivamente 2D, como los de *Alonso*, *Santoro* o *Pagano*, pero también podemos encontrar collages entre lo 2D y lo 3D, como en el caso *Seguí* y *Sáez*.

Para finalizar, comentanos en que proyectos estás trabajando actualmente.

JP: En este momento estoy trabajando en una producción de San Luis llamada *Kiribati (una vieja aventura)*, *www.kiribatithemovie.com*. En esta película se está utilizando *Blender*, y soy el jefe de *rigging* o *character* TD. Así que estoy utilizando el *BlenRig* para *riggear* a todos los personajes de la película. Así mismo, creé

Afortunadamente, los artistas plásticos siempre fueron muy abiertos y nos permitieron a nosotros, los artistas digitales, crear nuevos mundos a partir de sus obras. A partir del análisis de cada técnica, determinamos la estética de animación más apropiada para cada una de ellas.

los *rigs* de todos los vehículos y elementos importantes del film. Con respecto a otros proyectos, este año trabajé en *Caminandes* 2, de la *Blender Foundation*, y también fui el encargado de hacer el *rig* de los personajes de la nueva temporada de *Ray & Clovis*, una serie de animación independiente. En lo que respecta a lo personal, estoy ansioso por tener un poco de tiempo libre para terminar algunos proyectos 3D que tengo pendientes, así como también quiero terminar un disco de música en el que he estado trabajando por bastante tiempo con unos amigos. Dicho sea de paso, también espero poder publicar pronto la nueva versión de mi sistema de r*igging BlenRig*. •

Josi Guaimas
Desarrollador web en gdotg.com
Miembro de MiSol y Creative Commons ar



Oscar Bony
Autorretrato de la serie "El triunfo de la muerte"
Técnica: disparos de revolver Smith&Wesson 32 sobre blindex
Buenos Aires, 1998 | Colección MALBA